

<표> '12년 1분기~'13년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 유동비율 추이

(단위: %, %p)

구분	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 1분기 전년동기증감
전체	178.9%	183.3%	195.0%	184.0%	183.6%	4.7%p
게임	254.2%	282.3%	276.1%	244.9%	234.3%	△19.9%p
지식정보	284.1%	314.9%	294.6%	279.1%	265.5%	△18.6%p
출판	128.4%	126.5%	138.9%	155.4%	161.3%	32.9%p
방송	137.7%	143.0%	163.8%	156.0%	154.4%	16.7%p
광고	152.7%	147.7%	143.1%	135.6%	136.9%	△15.8%p
영화	76.0%	72.0%	103.7%	93.7%	82.8%	6.8%p
음악	261.1%	231.9%	232.4%	246.0%	260.8%	△0.3%p
애니메이션/ 캐릭터	113.8%	117.5%	121.5%	102.5%	105.5%	△8.3%p

- 전체 콘텐츠산업 상장사의 '13년 1분기 유동비율은 183.6%로 전년동기대비 4.7%p 증가
  - '12년 1분기 유동비율은 178.9% 기록한 후 상승세를 보이다가 '12년 3분기 이후 하락기조로 전환. '13년 1분기는 전분기대비 0.4%p 하락과 함께 유동성리스크 상승
    - ※ 유동비율은 단기채무지불 능력의 평가지표로서 업종별 차이가 있는 가운데, 통상 200% 이하일 경우 해당 기업이 일정부분 유동성리스크 존재 판단가능
  - 게임 및 지식정보의 '13년 1분기 유동비율은 234.3%, 265.5%로 높은 수준을 유지하고 있으나 전년동기대비 19.9%p 감소, 18.6%p 감소했으며 전분기대비 10.6%p 하락, 13.6%p 하락
  - 음악의 '13년 1분기 유동비율은 260.8%로 전년동기대비 0.3%p 감소했으며 전분기대비 14.8%p 상승. '12년 2분기 이후 상승세 지속
    - ※ 출판, 방송, 광고, 애니메이션/캐릭터의 '13년 1분기 유동비율은 161.3%, 154.4%, 136.9%, 105.5%로 전년동기대비 32.9%p 증가, 16.7%p 증가, 15.8%p 감소, 8.3%p 감소 '12년 1분기 이후 전체 상장사 대비 다소 낮은 유동비율 수준 지속
    - ※ 영화의 '13년 1분기 유동비율은 82.8%로 전년동기대비 6.8%p 증가. '12년 1분기 이후 유동비율 상승세가 '12년 4분기 들어 하락 추세로 전환되었으며 '13년 1분기 전분기대비 10.9%p 다소 큰 폭 하락. '12년 1분기 이후 전체 콘텐츠산업 유동비율 중 가장 낮은 수준